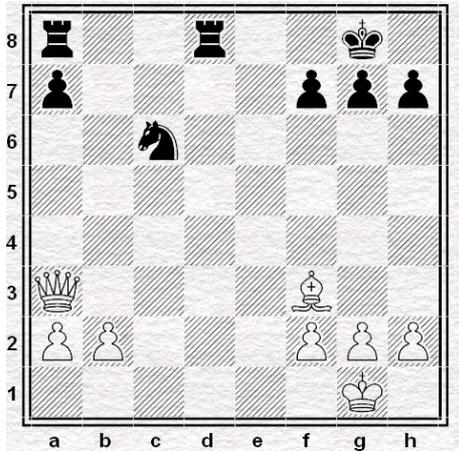
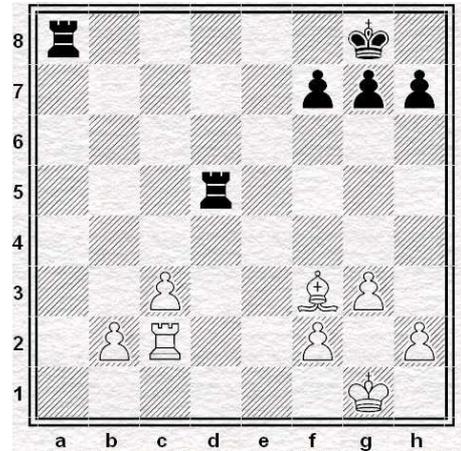


## Diagrammes sur le clouage relatif

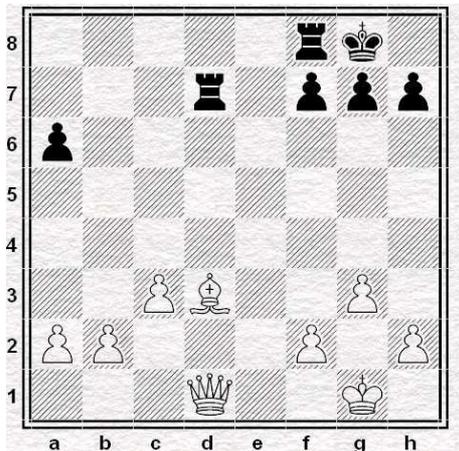
**A chaque fois, une pièce est clouée. Entourez cette pièce puis trouvez le coup à jouer pour ne pas perdre de matériel et éventuellement en gagnant.**



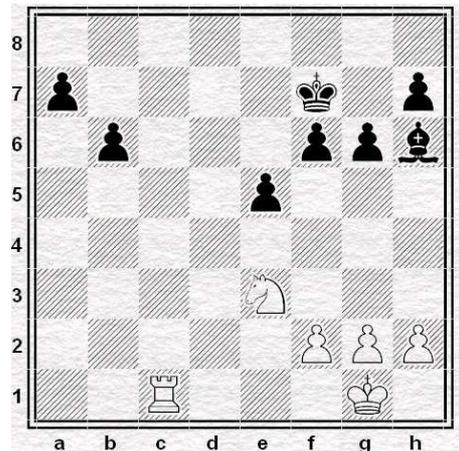
G : trait aux noirs coup : .....



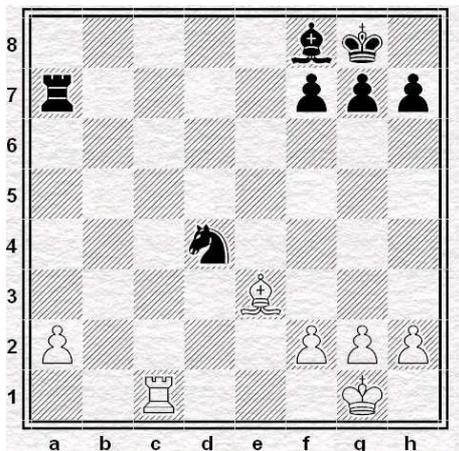
H : trait aux noirs coup : .....



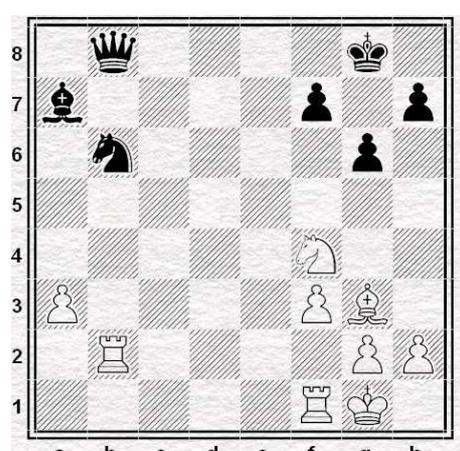
I : trait aux blancs coup : .....



J : trait aux blancs coup : .....



K : trait aux noirs coup : .....



L : trait aux noirs coup : .....

### Indices :

*G : Une tour suffit pour faire échec et mat.*

*H : Un échec et c'est réglé.*

*I : Un sacrifice est parfois payant.*

*J : Le roi noir n'est pas à l'abri d'une attaque.*

*K : Parmi les combinaisons tactiques, il y a aussi la fourchette.*

*L : L'échec à la découverte est une arme redoutable.*